英雄たる所以

聖杯をめぐりて召喚されし、七騎の英霊たち。
彼らは伝説の時代から古代、中世そして現代にその名を残せし英雄の写し身。みずからの出自を隠し、伝説の宝具を秘め、「聖杯戦争」へ臨む。

ライダー【イスカンダル】

ウェイバーに召喚されし、征服王。宝具「神威の車輪」で空中を移動できるほか、数千もの英霊の軍勢を呼ぶ宝具「王の軍勢」を所持する実力の持ち主。「聖杯」で受肉することが願い。



マケドニアの王。最果ての海をめざし欧州を席巻するが、志半ばに果てる。最強国家を建国で、歴戦の将兵たちからあこがれる征服王でもあった

キャスター【ジル・ド・レェ】

雨生龍之介に召喚されし、残虐な狂人。魔力炉となる宝具「螺湮城教本」をもち、怪魔や海魔を召喚する。セイバーをジャンヌ・ダルクだと勘違いし、聖杯戦争のルールを無視、暴走する。



青髭と呼ばれるフランス軍の元帥。救国の英雄と呼ばれたジャンヌを失った絶望は錬金術に没頭し、少年を虐殺したという。火あぶりで裁かれた

アサシン【ハサン・サッバーハ】

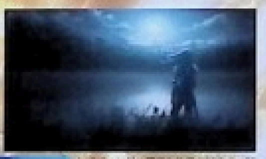
言峰綺礼に召喚されし、暗殺教団の教主。多重人格者であったため、宝具「妄想幻像」によって群体として行動する。命令に忠実であり、「聖杯」に何を求めていたのかは不明。



「百の貌のハサン」と呼ばれる伝説的な暗殺教団の長であり、老若男女あらゆる変装をこなす。神出鬼没で情報収集、暗殺を行なってきた

バーサーカー【不明】

間桐雁夜に召喚されし、謎の騎士。間桐臓硯により、狂化の属性を付与され、常に怒り狂っている。相手の宝具を支配する宝具「騎士は徒手にて死せず」をもつ。その正体が何なのか不明。





セイバーに対し異様な執着を燃やす、謎の騎士。宝具「己が栄光の為でなく」の効果により、常に黒い霧に包まれ、正体を隠している。はたして……？

アーチャー【ギルガメッシュ】

遠坂時臣に召喚されし、最古の英雄王。無数の宝具を収蔵する「王の財宝」をもつ。傲岸不遜、唯一の王を自負し、「聖杯」に興味はなく、みずからの財宝を奪う賊を裁くため、聖杯戦争に臨む。



古代最古の叙事詩に名を残す、神格化された古代ウルクの王。「王の財宝」は、バビロニアの宝物庫につながっており、そこにはすべての宝具の原典があるという

ランサー【ディルムッド・オディナ】

ケイネスに召喚されし、英霊の騎士。宝具「破魔の紅薔薇」と「必滅の黄薔薇」の2槍の使い手。忠義と騎士道を貫き、「聖杯」を主君にささげるために正々堂々と聖杯戦争で戦おうとする。



ケルト神話で語られるフィアナ騎士団の騎士。主君の姫を自身の美貌で魅了してしまい、主君に誅される末路をたどる。その過去を深く悔いている

セイバー【アーサー・ペンドラゴン】

衛宮切嗣に召喚された、ブリテンの騎士王。見えない剣「風王結界」を使い、「直感」のスキルをもっている。宝具は「約束された勝利の剣」。故国を救済するという願いのため聖杯戦争に参戦。



アーサーを名のるが、実はアルトリアという少女。選定の剣を抜いたときから不老となり、ブリテンを治めてきた。ブリテンを滅ぼしたことを後悔している



「Fate/Zero」 TV

毎週／土 深夜0.00-0.30 TOKYO MXほか

WEB▶http://www.fate-zero.jp

●TYPE-MOON最新作ノベルゲーム『魔法使いの夜』4月12日発売（対応機種WindowsXP/Vista/7、DVD1枚組、税込8400円、TYPE-MOON）

Illustrated by SHIZUKA FUJISAKI
colored by MIKA MATSUOKA
composite & background by ufotable
Text by HIDEKUNI SHIDA

illustrated by TOMONORI SUDOU
text by YOKO OOCHI
shot by MOICHI YOSHIDA



セイバー

聖杯戦争に召還される7人のサーヴァントのうち「騎士王」と称されるひとり。その姿は可憐な少女だが、気高く毅然な「王」が潜む



特別付録!
ねんどろいどぷち
Fate/Zero セイバー
水着Ver.

「スクール水着女なのに凛々しいところがポイントです(笑)。なぜ刀で、なぜスクがけと思った方はぜひいろんな『Fate』関連作品を見てね♥ 胸のマークにも注目です」と、ねんどろいどぷちのまるでかわいさにテンションMAXなこようす!

孤高の騎士たれ

英雄たる所以



王々堂々(?)とライダーに表敬訪問され、戸惑いながらも杯を重ねるセイバー。同席したアーチャーとともに酒を酌み交わしながらも語られることはどこまでも自尊で重い——はたして自分が選んだ道は、正しかったのか……



「王」として生きることを考える

『Fate/stay night』からセイバーを演じていますが、『Zero』では王としてのセイバーをより意識するようになりました。「騎士王セイバー」は、気高く、ストイックで、誰よりも王であろうとした。孤独だけどとても美しいと感じました。でも前回では士郎に、今回は切嗣に、アプローチは違えど、騎士としては扱われず、「少女」と言われることに複雑な思いをしていたと思います」

だからこそアイリスフィールのように、真摯に向き合ってくれる存在に救われたとも。

「アイリは、セイバを一騎士王としてきちんと認めてくれつつも、少女であったアルトリアが背負わざるを得なかったものにも思いを寄せてくれた。貴重な存在だったと思います。セイバーは背負ったものが重すぎて、見ていて痛々しくなりますよね(笑)。自分が果たせなかった祖国の救済という願いを、聖杯が叶えてくれると信じている。でも11話の聖杯問答で突きつけられたひとつの答えは、これからずっと王としてのセイバーを貫いてしまいます」

だからこそ「王」についても考えつづけていたと語る。

「取材を受けることも多い役なので、話しながら自分の中でどんどん掘り下げていっています。質問に答えながら探っていくと、思っている以上に、セイバーの王としての部分が自分の中に重くあって。でもだからこそセイバーのことが大好きなんだなあ、と気づかされます。ちょうどほかの作品でも王様のような役をいただいたこともあって、自分なりに、王として在るために何を犠牲とするか、といったことをよく考えるようになってしまいました。王様でもないのに(笑)。でも、そんな中で無器用に考えるけど、間違っていたかもしれないけど、セイバーの王道はそのままセイバーの魅力そのものなのかな、と思います。演じることによってセイバーの気高さが少しでも、自分の中に芽生えたらいいなと思っています」

そんな自身が、もしもマスターとしてサーヴァントを召喚するとしたら?

「……すっごく悩みますが、クラスとしてはキャスターかなあ。魔術師というか魔法使いにあこがれているから。第四次聖杯戦争に限るならライダーかセイバー! たぶんセイバーと組んだら、とことんまっすぐ正面から行こうぜーってなっちゃう(笑)。けっこういいコンビになると思います」

その第四次聖杯戦争も、セカンドシーズンでいよいよ本戦(?)に突入。

「ようやくエクスカリバーの出番も訪れます。毎回、いつ、宝具を抜くのかな、とわくわくしていますが、今回もすごくかっこいい演出になっているので、楽しみにしていてください。とはいえ、これから始まるのはもうバトルロイヤルの幕開けで、毎回がクライマックスになっていくので、とても殺伐とした殺し合いが続きます。ほめることとして、ここまでイヤな気持ちになる物語もなかなかないと思いますが、でも、今回は救われる結末を迎える人もいるので各陣営のありようを見守っていてください。激しく心揺さぶられる物語だからこそ、思うこともあるとも。

これは衛宮切嗣の物語ですが、なんという理想の高さか、と感服します。彼がいたからこその第四次聖杯戦争の結末で、それ故に第五次での衛宮士郎があんなふうに育ち、対してセイバーがああだったんだと改めて知りました。今回、初めてセイバーに出会った方は、引きつづきほかの作品でのセイバーにも出会ってほしい。そのためにも最後まで、見逃さずに見てください」

〝王〟であることに常に真摯に挑む姿勢

セイバー役 川澄綾子



かつて、少女アルトリアが伝説の剣エクスカリバーを手にした刹那、その心に抱いた理想は、そのまま彼女の生きる寄す処(よすが)となった。たとえ、それが破滅の道であった

「理想に殉じてこそ、王だ」



騎士としての自信

戦略を優先するため、あえてマスターの切嗣ではなくアイリスフィールと行動をともにするセイバーだが、初めて外に出るという彼女のためにエスコート役を申し出る。「わざわざ手袋を外してアイリにかしずいたり、車を運転したりと、意外にノリノリな姿が新鮮でした。セイバーにこんな時間があってよかったと思います」

生まれて初めて外の世界に触れるアイリスフィールのためだけに、乗っていた自動車を降り手を差し伸べ、足下にかしずくセイバー。それは決してサーヴァントとしての務めではなかったが、彼女を思うあまり、しばし、その手を取る



「お供します。姫君」



王であることの苦悩

ライダーとアーチャーとともに、それぞれの王としての理念を語るセイバー。「自分の王道を信じていたセイバーにとって、ライダーのことばと『王の軍勢』はものすごいダメージだったと思います。それでも認めるわけにはいかない、認めたら根底から揺らいでしまう。セイバーの表情が痛々しかったです」



エスコートするつもりが、いつしか自身も……



梶浦由記

音楽をより物語の中に"沈める"ことができました

―セカンドシーズンにあたって劇伴の新曲をたくさんお書きになったとうかがいました。新曲はどれくらいあるのでしょうか。

梶浦 新曲を20数曲ぐらい書きました。セカンドシーズンでは、もちろん新シーズンのときにつくった曲も使っているんですが、新たにつくった曲は全部「絵合わせ（フィルムスコアリング）」でつくりました。

―そうだったんですか！

梶浦 第1話でも「絵合わせ」でつくったんですが、それを気に入っていただけたということだと思うんですけど。セカンドシーズンの音楽メニューをいただいたら新曲全曲が「絵合わせ」になっていて、「あれ!?」と、ちょっと戸惑いました（笑）。というのも、「絵合わせ」で楽曲をつくるのは、こちらが大変なだけではなくて、絵のスタッフも相当頑張ってくらないといけないんですよ。だから、覚悟のうえでスタッフが音楽メニューをつくってくださったんだなと。

―「絵合わせ」でつくることによって音楽はどんな変化をしますか？

梶浦 「絵合わせ」することで、より派手な楽曲ができるんじゃないかと感じる方も多いんじゃないかと思うんですが、私は音楽を沈めることができるところが利点だと思っています。「絵合わせ」するとドラマに合わせられるので、盛り上げるシーンでは音楽を盛り上げて、沈めなくちゃいけないところはストンと落とせるんですね。その落とすところが大事で、派手で主張する音楽をつくることは簡単なんですが、ドラマに合わせて沈める曲をつくるのは難しいですから。特に「Fate/Zero」は劇伴が主体なので、派手なシーンが長くつづくことってあまりないんですよ。

―「絵合わせ」のときは、どのように作曲していくのですか？

梶浦 楽曲をつくっているときはずっと映像を流しっぱなしにしています。今回ありがたかったのは、セリフ入りの映像をいただけたこと。セリフが入っていると、セリフから楽曲をつくれるんですよ。セリフが消えるタイミングで、曲を入れるということもできますし、セリフのテンションもありますよね。セリフを驚いた声で言うのか、ひっそりと言うのか、それによっても曲も変わってきますから。声優さんによっては声の高さや音域も違いますしね。そういうことを考慮したうえで楽曲をつくれるところがいいんですよ。いうなれば、セリフが主で劇伴が伴奏みたいな感覚ですね。

―おもしろい感覚ですね。

梶浦 映像を見ると、あおき（えい）監督やスタッフの皆さんの意図が見えてくるんですよ。「ここの部分はこういう曲を当ててほしいんだろうな」って。私の妄想や予想に過ぎないかもしれないんですが、そこで盛り上げるのか、ストンと落とすのか、演出にうまく乗せられて（笑）、楽曲をつくっている印象があります。

―放送を見るのが楽しみです。新曲をお書きになったのは主にどんなシーンですか？

梶浦 ほとんどの話数で新曲を書いていますが、いちばん数多く書いたパートは、やはり切嗣の過去ですね。あそこはガラッと作品の雰囲気が変わるので。南国ふうの楽曲やスナイパー的な（笑）楽曲を新たに書いています。

―セカンドシーズンは原作による展開ごとにキャラクターが退場していく展開になりそうですが、そのあたりはいかがですか？

梶浦 確かにそんな印象はありますね。ただ「Fate/Zero」はクールにキャラクターが退場していくので、曲もそれほど盛り上げるわけじゃないんです。だから、曲調としては「泣かせる」のではなく「鎮魂歌」ですね。うまく曲をつくったり、曲を沈めることで、そういう空気をつくっていきました。

―今回、作曲していて意外だったことや驚いたことはありますか？

梶浦 本編では意外なことはなかったんですが……。意外だったことは、オープニング曲でした。今回、Aimerの歌うオープニング曲を手がけているんですが、実は最初につくった曲はドン暗い曲で（笑）。セカンドシーズンの物語に合わせて、思い切って（笑）、悲壮でシリアスの漂い暗い曲をつくったんですよ。でも、スタッフの皆さんたちは、オープニングで「明日の希望」をはっきりと打ち出したいとお考えになっていたようで、つくり直して、今の「to the beginning」になったんです。春奈るなちゃんが歌うエンディングも、優しくて温かい曲になっています。おそらくオープニングとエンディングで「救い」を出しているんですね。今となっては、その選択でよかったと思っています。

―もう梶浦さんの作業は終了されたということですが、今回の作曲の手応えはいかがでしょうか？

梶浦 音楽をつくっていると、映像のスタッフとの接点ってわりと少ないんですよ。でも、劇場版「空の境界」のときもそうだったんですが、「絵合わせ」で音楽をつくるとスタッフとかなり密にやりとりできるので、それがうれしいことでした。遠くからも、頑張って～！と応援しています。

―セカンドシーズンの見どころ、聴きどころをお聞かせください。

梶浦 ファーストシーズンの劇伴と同様、音楽は聴こえないくらいでいいんじゃないかなと思うんです。絵とセリフと音楽が渾然一体となっていて、気がつけば音楽が鳴っていたというくらいが理想なんです。特にセカンドシーズンは一回見たら絶対に止められないくらい、ドラマの流れが激しいので、存分に楽しんでほしいですね。どんなに期待しても期待しすぎることはないはずです！



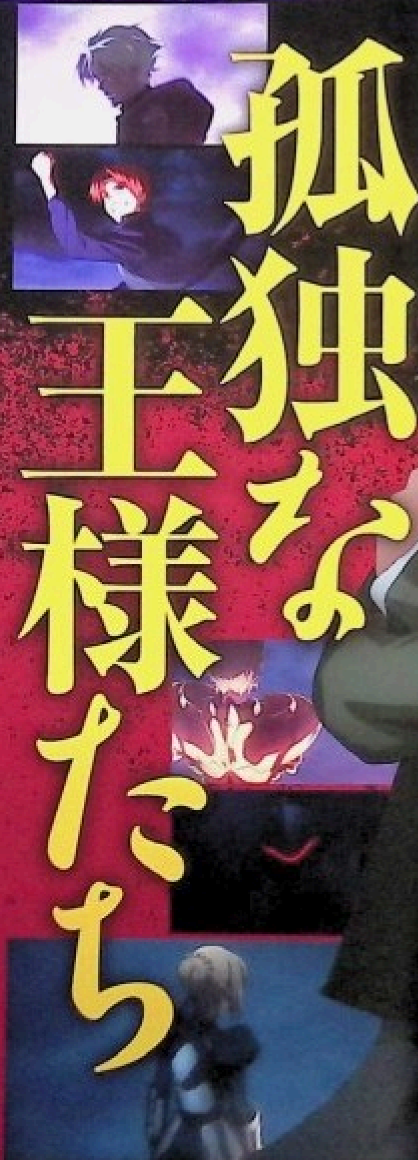
英雄たる所以

ウェイバー
征服王ライダーのマスター。自分の実力を認めさせるために聖杯戦争へ参戦。だが、英雄の偉大さを知り、みずからの無力さを知る



劇場版で上映された、第14、15話の場面カットを最速入手！ 未編集で繰り広げられる真剣による激闘、圧倒的な映像の中で、想像以上の聖杯戦争が描かれる！





孤独な王様たち

セカンドシーズンはもう、全話がクライマックス！

TYPE-MOON
武内崇
×
ufotable
近藤光
×
アニプレックス
岩上敦宏

―今回は「Fate/Zero」アニメ化を発表した先行上映会をしていただいた3人にお集まりいただき、セカンドシーズンにかける意気込みをお聞きしたいと思っております。さて、制作も進んでいると思いますが、手ごたえはいかがですか？

近藤 全話の絵コンテは上がっていますが、でも第14話、第15話の制作は地獄でした（笑）。

武内 演出はどうでしたか？

近藤 CG監督の宍戸（幸次郎）がすごく楽しそうにやってた。彼は第1話の船も楽しそうにつくっていたんですよ。でも、バーサーカーとF15は大変。作画を先行してCGに置き換えたり、CGでレイアウトを組んで作画をしたり……カットごとにつくり方をトライ・アンド・エラーをしながらつくっています。

岩上 まさしくufotableしかできないつくり方ですね。

―ファーストシーズンの第5話のバーサーカーの戦闘シーンもまさに、そういうつくり（ラフ原画のタイミングにCGを乗せる）でしたね。皆さんが印象に残っていることは何ですか？

武内 当初考えていたよりも、毎回の反響が大きくて、TYPE-MOONとしては深夜アニメを発表していくことのおもしろさを久しぶりに実感しています。なかでも印象的だったのは、ファン層ですね。TYPE-MOONは美少女ゲーム出身なのでファンは男性が多い印象があったんですが「Fate/Zero」は女性のファンを多く獲得できた。これは岩上プロデューサーの力なのかと。

岩上 何もやっていませんよ（笑）。そもそも「Fate/Zero」はカッコイイおじさんたちが活躍する話なので、女性が見てくれるといいな、とは思っていましたけど。そんな宣伝を仕掛けたわけでもないですしね。

近藤 作品を立ち上げたときは「狙うのはやめよう」と話をしていたんです。だけど、僕らも久しぶりのTVシリーズで、多くの視聴者の感想をリアルタイムで見ながらつくっているので「女子にも響いているらしいぞ」という手ごたえがスタッフに届いているんですよ。それで自然とウェイバーには萌えブラシを入れる方向になったんじゃないかな（笑）。作画監督のひと達が意識しているんじゃなくて、自然とそうなるんですよ。

武内 僕らも原作のころはセイバーを軸に作品を捉えていたんです。ところがアニメーションになることで、ケイネスや龍之介が引き立って、雁夜に至っては第1話は主人公に見える（笑）。こんなになるとは思ってもいませんでした。

近藤 総作画監督の須藤（友徳）の頑張りも大きいですよ。

―岩上プロデューサーはいかがですか？

岩上 2シーズン制、第1話1時間SPという新しい試みをしたんですが、それを視聴者の皆さんに楽しんでもらえたのがうれしいですね。第1話は聖杯戦争のルール解説みたいなところがあったんですが、それをあおき監督がうまくまとめてくださったのがうれしかったですね。

―いよいよセカンドシーズン。楽しみにしている部分を教えてください。

岩上 セカンドシーズンは全話がクライマックスですからね。ファーストシーズンが問題編だとしたら、セカンドシーズンは解答編。ミステリーの謎ときみたいになっています。

武内 V-MAXのシーンも楽しみですね。実は以前「Fate/Zero」をゲーム化したいという意見が社内から出たんですが、V-MAXのシーンの難易度が高すぎて断念したことがあるんです。それをアニメでやろうというんだから無謀さを感じざるをえないです。

近藤 ライダーが戦車を駆ったり、カメラが動いたり……大変。ただセカンドシーズンはいよいよ高橋タクロヲや三浦貴博などの劇場版「空の境界」のメインスタッフたちが参加するし、若手も成長しているし、確実にファーストシーズンよりもよくなっていると思う。楽しんでほしいですね。

Illustrated by ATSUSHI IKARIYA, colored by FUMIKO NAKADA
composite & background by ufotable, text by HIDEKUNI SHIGAI

セイバーをGetせよ！

どんどんアツく展開していく「Fate／Zero」は景品もアツい!? いろんなセイバーを集めてみては？

Fate/Zero SQフィギュア ～セイバー Fate/Zero ver.～

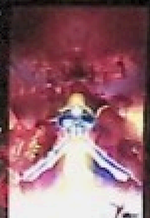


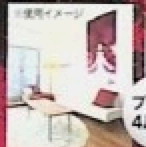
クレーンゲームの景品に「Fate／Zero」のセイバーが登場！ 凛々しく構えた姿が印象的。甲冑の重厚さに隠れがちな騎士としての美しさや、女性らしいカッコよさが髪の動きと表情からよく分かるフィギュア。（株式会社バンプレスト）

プライズ 5月中旬

Fate/Zero デラックスマルチクロス

迫力あるビッグサイズのマルチクロス！ 密度の濃いメインビジュアルがきれいにプリントされた1枚。お部屋に飾ってマスターの気分になってみるのもいいかも。ゲームセンターでゲットしよう。（株式会社バンプレスト）





※使用イメージ

プライズ 4月下旬

一番くじきゅんキャラわーるど Fate/Zero PART1

6月下旬 1回600円（税込）

7等級全17種



バンプレストの一番くじが第四次聖杯戦争に参戦だ！ 2.5頭身のかわいいきゅんキャラで繰り広げられる聖杯戦争は必見。エクスカリバーを手にしたセイバーもV-MAXを操るセイバーもカッコかわいい！（株式会社バンプレスト）

汚れなき願いよ

これまでを踏まえつつ、さらに大きな物語を

監督 あおきえい

ドラマチックな展開 激化する聖杯戦争

――いよいよセカンドシーズンがスタートです。今回はひとりずつマスターとサーヴァントが退場していく激しい展開になりそうですね。

あおき　ファーストシーズンでは聖杯戦争の脱落者がアサシンさんだけだったわけですが、セカンドシーズンはいろいろな理由で退場していく。今まで描いていた種を刈り取るような、ドラマチックな展開がありますね。僕は「Fate/Zero」の登場人物の死に、あまり悲劇的になっていないんです。たとえば志半ばの人間が死ぬことは悲しいし、無念だと思うんです。きっと、こいつはやりたいことがあったんだろうな……って。でも「Fate/Zero」の登場人物たちは、あらかじめ覚悟している人ばかりなんですよ。志半ばだろうと納得して死んでいく。だから死んでいく感じよりも、卒業していく感じに近いんですよね。

――実際に制作してみて、印象が原作と変わった登場人物はいますか？

あおき　虚淵玄さんがお書きになった原作を読んだときは、純粋な感想として龍之介とキャスター陣営が好きだったんです。ところが実際にアニメをつくっていておもしろいのはケイネス先生、ソラウさん、雁夜おじさんですね。ケイネス先生は自分のことを一番だと疑っていないし、雁夜おじさんも、自分を一番だと思っている。どうしてもいちばんになれない人があがいている姿を描くことは、すごく興味深いんです。情念をかきたてられるんですよ。

――アニメーターさんたちの思い入れも強そうですね。

あおき　ufotableには女性のスタッフの方が多いんですよ。休憩の時間に女の子たちがキャラクターの話をしているのを聞くと、楽しいですよね。思い入れをもってやってくれているんです。オープニングで綺礼が教会の地面に口づけするカットがあったんですが「ポーズを変更しようか？」と相談したら、女性スタッフから「口づけするからいいんじゃないですか！」と説得されて（笑）。今のオープニングになりました。

――女性的なセンスも入れているわけですね。セカンドシーズンはどんなアニメーションになりそうですか？

あおき　アニメーションで最初に手ごたえを感じる瞬間は絵コンテを描き終えた瞬間で、次に感じる瞬間はダビング（音響編集）を終えた瞬間なんですよね。劇伴が合わさると、すごくいいんですよ。とくに今回は絵合わせで梶浦さんに楽曲をつくっていただいたので、すごくよくなっています。こちらでお願いした方向性を梶浦さんがアレンジしてくださることで、よりよくなる。それがすごく刺激的ですね。ファーストシーズンはどちらかというと会話が多くて脚本や絵コンテは大変だったんですが、セカンドシーズンはほぼ毎回戦闘があって、実作業はファーストシーズンとは比べ物にならないくらい大変です。ただ、脚本や絵コンテは全部あがっていますからね。あとは現場でつくっていくだけです！

英雄たる所以





魔術師のプライド

聖杯戦争で願うものは、この世の真理への到達――根源に至ること。真理を知るという崇高な目的を果たすためならば他者の犠牲はいとわない。プライド高き魔術師として遠坂時臣は迷うことなく聖杯戦争必勝の道を進む。





自己の欲望

聖杯戦争で願うものは、自己の快楽。殺人という美学をひたすら残虐に追求し、やがて人間という生き物の神秘に興味を抱く。独自の美学をもつ連続殺人鬼・雨生龍之介はキャスターを召喚し、聖杯戦争を混乱に陥れた。

すれ違う思惑



聖杯戦争で願うものは、魔術師としての武功。九代続く魔術師の名門に生まれ、卓越した魔術をふるうためにランサーを召喚し、聖杯戦争へと臨む。しかし、勝利のためなら手段を選ばぬ切嗣に翻弄され、再起不能に――。



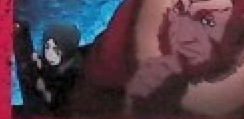




聖杯戦争で願うものは、道ならぬ恋の成就。ケイネスを支え、ランサーに魔力を供給していた、許嫁のソラウ。彼女はランサーに魅了され、ケイネスの腕に宿った令呪を奪い取る。そして、聖杯戦争へと参戦するのだが……。

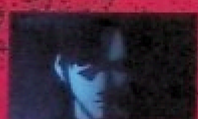
芽生えた憧憬

聖杯戦争で願うものは、己の実力の誇示。落ちこぼれの魔術師が、みずからの力を示すためにライダーを召喚。しかし、偉大な過去をもつライダーの真実を知ることで、自分の卑小さに気づいた彼は少しずつ成長していくのだった。



心理に隠された本心

聖杯戦争で願うものは、何もない――虚無感を抱える男。時臣と結託して聖杯戦争に参加する。遠坂時臣のサーヴァント・ギルガメッシュに挑発され、自身の本心に気づきはじめる。やがて聖杯戦争は彼を中心に暴走する。









Illustrated by ATSUSHI IKARIYA
colorist by FUMIKO NAKADA
composite & background by ufotable
text by HIDEKUNI SHIDA

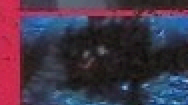
他者の救済

聖杯戦争で願うものは、少女の救済――愛する女性の娘を救うために、自己を犠牲にして戦場へ身を投じる。魔術師の呪われた宿命を憎み、娘の桜を手放した遠坂時臣を憎み、間桐雁夜はその命を削りつつ、戦いつづける。











幼なじみの女性・葵を愛する雁夜。葵の娘・桜は間桐家にささげられてしまう。雁夜は間桐臓硯と取引し、バーサーカーのマスターに。バーサーカーの狂気は雁夜をむしばんでいく

間桐雁夜

狂気を宿したバーサーカーのマスター。[illegible]

マチ★アソビVol.8 「Fate/Zero」関連イベント情報発表！

5月3日(木)～5日(土)に徳島県徳島市で開催される「マチ★アソビVol.8」にて「Fate/Zero」関連イベント開催が決定！

★セカンドシーズン主題歌 ライブ★

5月3日(木)

「Fate/Zero」セカンドシーズン主題歌を歌うKalafinaさん（オープニングテーマ「to the beginning」）と春奈るなさん（エンディングテーマ「空は高く風は歌う」）のライブが決定！ 歌姫たちが徳島に舞い降ります。

☆キャストトークイベント☆

5月5日(土)

小山力也さん・川澄綾子さん・大塚明夫さんによるトークイベント。ついに開幕したセカンドシーズンに関してさまざまなトークをお届け致します。

※ともに、開催場所と開催時間は決定しだいお知らせ致します